

RÉGLEMENT OFFICIEL DU COURABILLARD

Version à jour au 20 janvier 2014. Le présent règlement est valable pour toutes les parties de courabillard jouées dans le monde. Il ne pourra être modifié qu'avec l'accord unanime des couradins supérieurs.

Chapitre 1) La table de jeu

Le courabillard se pratique sur un courabillard. Il s'agit d'un billard d'une longueur de 2,54 mètres et d'une largeur de 1,27 mètres. La surface de jeu est située à 76 centimètres du sol. Cette table est percée de trous dans chacun des quatre coins ainsi qu'au centre de sa longueur. Une ligne médiane partageant le courabillard en deux camps est tracée. Dans chaque camp, une ligne située à mi distance entre la bande de fond et la ligne médiane est également tracée. Cinq points sont tracés sur cette ligne d'engagements, de manière à déterminer six sections identiques. Enfin, une ligne diagonale est tracée devant chacun des quatre coins. Cette ligne part d'un point représentant un quart de la distance entre la bande de fond et la ligne médiane pour arriver à un point situé à un quart de la distance entre l'angle et l'angle le plus proche. La zone située entre la bande de fond et la ligne d'engagement et excluant les zones d'angle est la zone d'engagement.

Schéma A :

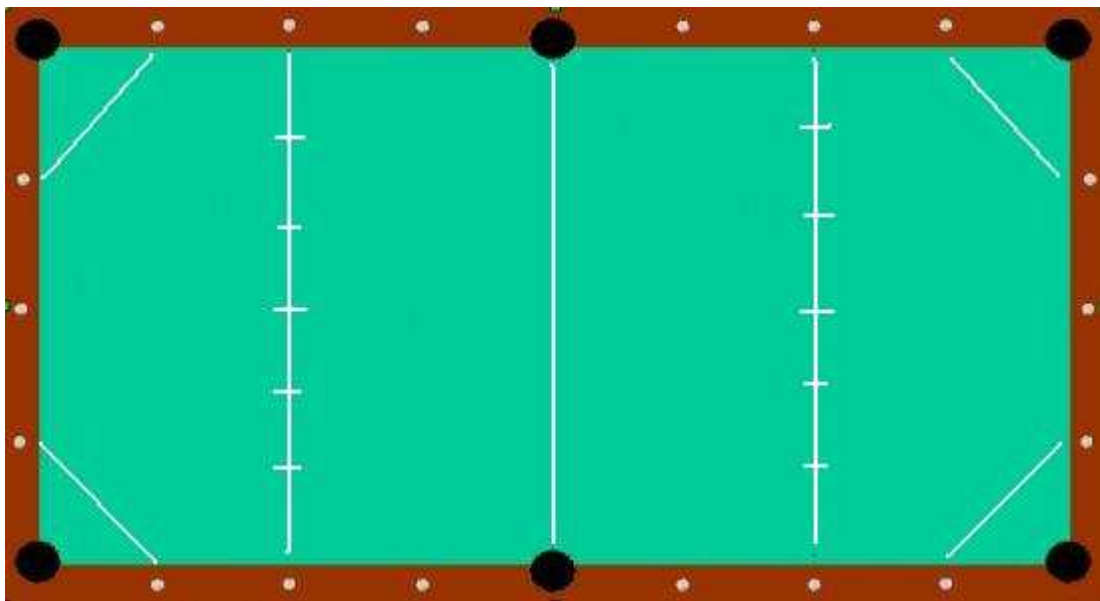


Schéma B :

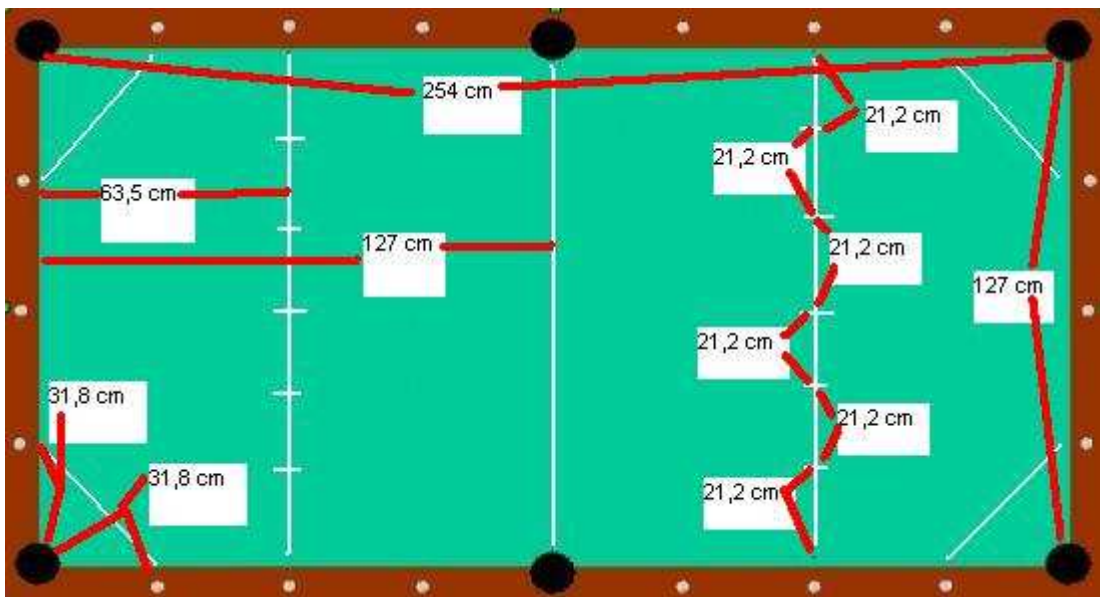


Schéma C :

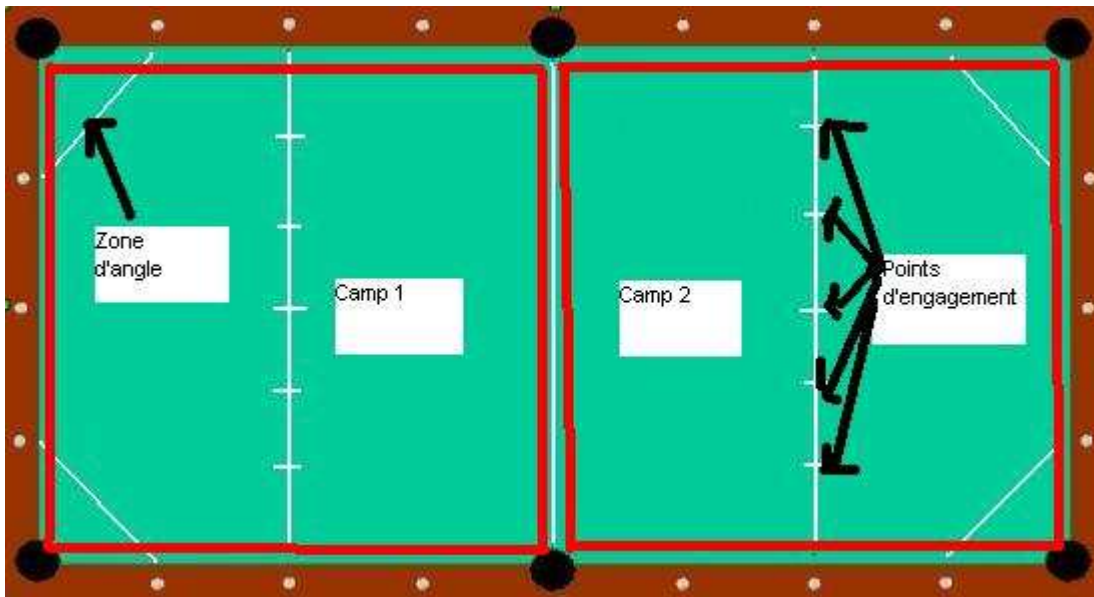
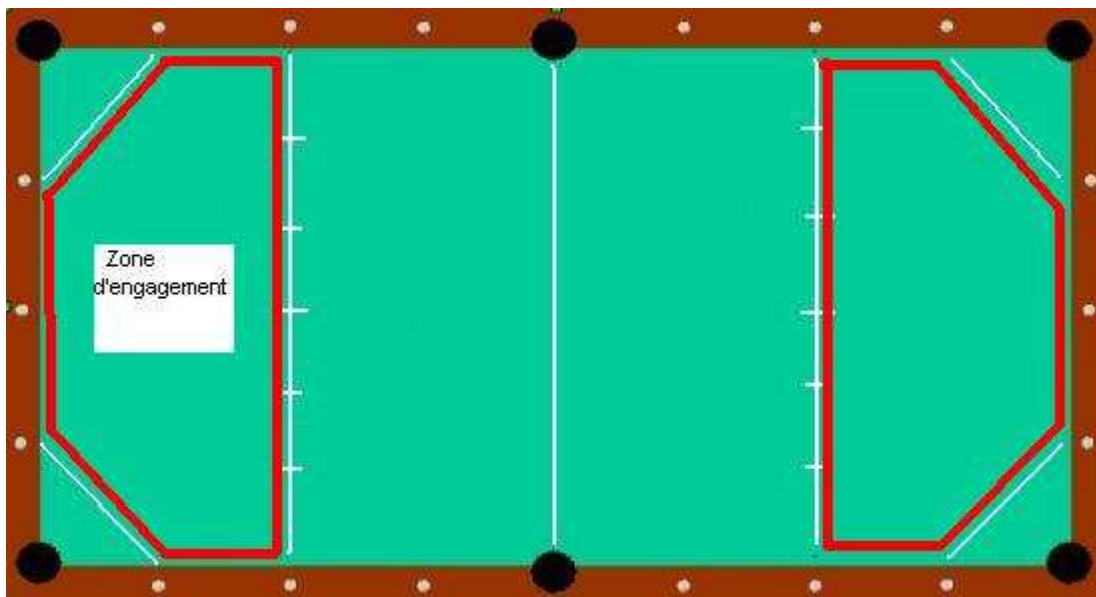


Schéma D :



Chapitre 2) Les billes

Le courabillard se joue avec 10 billes. Cinq sont pleines et cinq sont cerclées. La bille mesure entre 52 et 57 millimètres de diamètre. Au début d'une manche, les billes d'un même groupe sont placées sur la même ligne d'engagement, chacune sur un point d'engagement. Lorsqu'une bille est perturbée par un élément extérieur, elle restera à sa position et le jeu reprendra après un signal de reprise du jeu donné par le couradin donnée conformément au chapitre 7.

Chapitre 3) Nombre de joueurs

Le courabillard se joue à un contre un. Les billes situées dans le camp du joueur au coup d'envoi sont les billes de son groupe. Un joueur joue avec le groupe des billes pleines, l'autre joueur avec le groupe des billes cerclées.

Chapitre 4) Couraqueues

Chaque joueur est équipée d'une couraqueue avec laquelle il poussera ses billes. Il est interdit de changer de couraqueue dans le match. Le bout plat de la couraqueue destiné à jouer une bille est appelé procédé. Le joueur doit toujours être en contact avec une partie de son corps ou des vêtements qu'il porte avec sa couraqueue au cours d'une manche. La couraqueue ne doit jamais toucher le courabillard durant le jeu.

Chapitre 5) Le couradin

La partie de courabillard est arbitrée par un ou deux couradins. Il donne le signal du coup d'envoi, du pénalty ou de la reprise de la partie après toute interruption en frappant la surface de jeu avec la paume ou les doigts de sa main droite.

Le couradin veille à l'application de toutes les points du présent règlement. Les décisions du couradin sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel. Cela n'empêche pas un joueur de critiquer ses décisions, mais en tout état de cause, le couradin ne reviendra pas sur ses choix. Cependant, sous réserve que le jeu n'ait pas repris, le couradin peut revenir sur une décision qu'il vient de prendre s'il réalise que celle-ci est incorrecte. Il est le seul habilité à suspendre ou à arrêter définitivement un match. Un match commencé peut être définitivement arrêté en cas de circonstance particulières et graves (intempéries, bagarres ...). L'utilisation de la vidéo est autorisée pour aider les couradins. Le couradin applique strictement le règlement. Il est seul juge des faits de jeu. En cas de litige sur les questions de droit, le couradin interprète le règlement en recherchant la volonté des couradins supérieurs. Le couradin est neutre; il ne doit pas particulièrement favoriser tel ou tel autre joueur au cours de la partie. Tout joueur peut interroger le couradin, notamment sur la position d'une bille. Lorsqu'un couradin désigne qu'une bille est dans un camp précis, sa réponse l'engage jusqu'au prochain mouvement de cette bille.

Chapitre 6) Durée de la partie.

La partie de courabillard se joue au meilleur de cinq manches. Le premier joueur à gagner trois manches gagne la partie. Une manche est gagnée lorsqu'un joueur a mis toutes les billes de son groupe (pleines ou cerclées) dans un des deux trous adverses, sans qu'il lui reste de billes de son groupe sur la table, dans un de ses deux trous, un trou central ou hors du courabillard.

Une manche est également perdue lorsqu'un joueur est surpris par son adversaire en sortant une ou plusieurs billes du groupe adverse d'une de ses deux poches dans le but de la replacer sur la tapis de jeu, dans une poche centrale, ou une des deux poches de son adversaire ou en tout autre endroit. Le joueur doit constater la tenue de la bille par son adversaire. Cette règle ne s'applique par lorsque une bille précédemment empochée dépasse sur la surface de jeu, rendant impossible un nouvel empochage. La bille sera

alors enlevée, et définitivement écartée de l'aire de jeu.

Si un joueur n'a plus de bille sur la table sans avoir rentrée toutes ses billes dans un des deux trous adverses (soit qu'il lui en reste dans un de ses deux trous, dans un trou central ou qu'elle ait été éjectée de la table de jeu), il perd immédiatement la manche. Cette règle n'est pas appliquée, si la bille en question était en jeu au moment où le joueur a joué sa dernière bille (par exemple si c'est la bille qui vient d'être empochée qui a éjectée la seule autre bille restant). Dans ce cas le joueur est autorisé à remettre la bille en question en jeu dans sa zone d'engagement. Cette règle est d'application même si son adversaire a lui-même des billes hors-jeu, dès lors qu'il en possède au moins une sur la table.

Une manche est enfin perdue immédiatement lorsqu'un joueur commet sa cinquième faute au cours de la même manche. Les fautes commises avant le coup d'envoi de la manche, ainsi que les fautes commises par un défenseur lors d'un pénalty n'entrent pas dans ce quota. Cette règle est d'application même l'adversaire a lui-même des billes hors du jeu au moment où est commis la cinquième faute. Le compteur est remis à 0 à l'issue de chaque manche pour les deux joueurs.

Lorsqu'une manche se termine, quelle que soit la manière, sans que le joueur adverse n'ait empochée la moindre bille de son groupe, il s'agit d'une couraclée : le joueur qui gagne la manche remporte immédiatement la partie, quel que soit le score à cet instant.

Les joueurs changent de côté entre chaque manche.

Chapitre 7) Coup d'envoi et interruptions du jeu.

Le placement des joueurs, ainsi que leur groupe de billes sont tirés au sort. Au début de chaque manche, les billes seront placées chacune sur un point d'engagement. Les billes cerclé d'un côté du courabillard, les pleines de l'autre. La partie sera commencée dès que le couradin (ou un des couradins s'ils sont deux) aura donné le signal d'engagement, en tapant la surface de jeu des doigts ou de la paume de sa main droite.

Après chaque interruption inopinée de la manche, ainsi que pour donner le signal d'exécution d'un pénalty, la partie reprendra dès que le couradin (ou un des couradins s'ils sont deux) aura donné le signal de reprise de partie en tapant la surface de jeu des doigts ou de la paume de sa main droite.

Lorsqu'un pénalty est accordé, la partie reprendra dès que le couradin (ou un des couradins s'ils sont deux) aura donné le signal de reprise de partie en tapant la surface de jeu des doigts ou de la paume de sa main droite. Le couradin doit attendre que les deux joueurs soient prêts pour donner ce signal afin que le pénalty se déroule dans un climat serein.

Chapitre 8) Bille empochée

Une bille d'un groupe est empochée lorsqu'elle est envoyée dans un de deux trous adverses sans qu'une faute ait été commise par le joueur propriétaire de la bille. Le premier joueur à avoir empoché toutes ses billes conformément aux prescription du chapitre 6 remporte la manche.

Lorsqu'une bille est empochée irrégulièrement (faute commise au préalable par le joueur propriétaire de la bille), le joueur à qui appartient cette bille est autorisé à la reprendre et à

la replacer dans sa zone d'engagement.

Il est possible à un joueur de tenter de tromper son adversaire en sortant une ou plusieurs billes du groupe adverse précédemment empochée d'une de ses deux poches et de la replacer dans une poche centrale, ou une des deux poches de son adversaire. Si toutefois un joueur est surpris par son adversaire à réaliser cette manœuvre, cette infraction grave entraîne la perte de la manche pour le joueur qui a tenté de sortir la bille. La même sanction s'applique si le joueur replace la bille en question sur la table de jeu ou en dehors de la table de jeu.

Si le joueur ne se rend pas compte de la duperie dont il a été l'objet, l'empochage est annulé et la bille est considérée comme hors du jeu. Le joueur conserve la possibilité de récupérer la/les billes en question jusqu'au moment de jouer son dernier coup avant le dernier empochage. Elle(s) sera(ont) alors remis(es) en jeu dans la zone d'engagement. Si le joueur ne se rend pas compte de cet état des faits et empoche sa dernière bille, il perd la manche, dans les conditions du chapitre 6.

Lorsque une bille dépasse sur la surface de jeu, rendant impossible un nouvel empochage, elle sera enlevée, et alors définitivement écartée de l'aire de jeu.

Chapitre 9) Fautes

Les joueurs jouent quand bon leur semble. N'importe quelle bille à l'arrêt dans le camp du joueur, qu'elle appartienne au groupe du joueur ou au groupe adverse, peut être jouée.

Une faute est commise lorsque :

- Un joueur joue une bille qui n'est pas dans son camp.
- Un joueur joue une bille en mouvement
- Un joueur joue un coup sans qu'aucune bille ne passe la ligne de milieu de terrain. Cette règle ne s'applique pas en cas de contre ou de tentative de contre. Le contre est une action visant en jouant une de ses propre bille à intercepter une bille envoyée directement ou indirectement par l'adversaire, pour empêcher un retour dans le camp, un empochage, ou pour toute autre raison tactique. Il nécessite que le coup se dirige vers la bille envoyée par l'adversaire en mouvement et que celle-ci provienne du camp adverse, ou ait été mise en mouvement par une bille jouée par l'adversaire.
- Un joueur touche une bille avec tout autre objet que le procédé de sa couraqueue.
- Un joueur touche une bille avec une partie de son corps
- Un joueur joue une bille avant le signal d'engagement ou de reprise de la partie donné par le couradin selon les conditions du chapitre 7.
- Un joueur souffle sur une bille à l'arrêt
- Un joueur souffle sur une bille située dans le camp adverse
- Un joueur souffle plus d'une fois sur une bille en mouvement au cours d'une même manche
- Un joueur n'est plus en contact, avec son corps ou les vêtements qu'il porte, avec sa couraqueue à un quelconque moment de la manche
- Un joueur touche le courabillard avec sa couraqueue durant le jeu. Cette règle ne s'applique pas lors d'un arrêt de jeu, par exemple avant l'exécution d'un pénalty.
- Un joueur lâche une bille non à l'arrêt en la remettant en place
- Un joueur place une bille de manière incorrecte.
- Un joueur touche plus d'une fois une bille adverse hors du jeu avant qu'elle n'ait été

remise en jeu

- Un joueur joue sans que son corps soit en contact avec le sol
- Un joueur masque volontairement un des six trous à son adversaire
- Un joueur touche deux billes en même temps
- Un joueur passe dans le camp adverse, exception faite pour aller récupérer une bille hors du jeu et à condition de ne pas gêner son adversaire
- Un joueur insulte une personne (adversaire, spectateur, couradin ...), sauf si l'insulte est inédite et particulièrement subtile, compte tenu des origines, du sexe, de la situation de famille, de l'apparence physique, du patronyme, de l'état de santé, du handicap, des mœurs, de l'orientation sexuelle, de l'âge, des opinions ou activités politiques et syndicales, de l'appartenance ou la non appartenance à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée.
- Un joueur remercie son adversaire, le félicite ou est poli d'une tout autre manière avec lui, plus d'une fois par manche. Cette règle ne s'applique toutefois pas avec le couradin.
- Un joueur emploie le terme « billard » ; « queue » ; ou « arbitre » en cours de partie au lieu des dénominations correctes « courabillard » ; « couraqueue » ou « couradin »
- Un joueur joue un quatrième coup sur une même bille alors que l'adversaire n'en a pas dans son camp et sans qu'aucune bille ne se soit arrêté entre temps dans le camp adverse, selon les conditions du chapitre 12.

Si une faute est commise dans la zone d'angle et empêche l'empochage d'une bille adverse, la bille en question est considérée comme empochée. Dans ce cas, la bille est acquise au joueur, est retirée du jeu et le pénalty n'est pas accordé. Le jeu reprend par le signal de reprise de partie donnée par le couradin.

Si une faute est commise par un joueur qui n'avait aucune bille dans son camp au moment où a été jouée la dernière bille, il sera également accordé un empochage pour l'adversaire. L'adversaire choisit une des billes de son groupe, qui est acquise au joueur, est retirée du jeu et le pénalty n'est pas accordé. Le jeu reprend par le signal de reprise de partie donnée par le couradin.

Dans les autres cas, ces fautes sont sanctionnées d'un pénalty pour l'adversaire. Si une faute est commise avant le début de la manche, la manche commencera par un pénalty, mais dans ce cas particulier, le joueur qui a commis la faute ne sera pas autorisé à défendre, selon les conditions du chapitre 10.

Dès que la faute est constatée, le jeu s'arrête; les éventuelle billes en mouvements ne peuvent être touchées par le joueur qui vient de commettre la faute. Son adversaire est autorisé lui à arrêter à la main toute bille en mouvement. Les billes restent en place à l'endroit de leur arrêt. Dans le cas où le joueur qui a commis une faute touche une bille en mouvement, son adversaire placera la bille en question où bon lui semble sur la table de jeu.

Si le joueur qui a commis une faute empoché une bille de son groupe sur le même coup, postérieurement à la faute, la bille n'est pas acquise. Le joueur qui a commis la faute conserve toutefois la possibilité de replacer la bille en question dans sa zone d'engagement.

Lorsqu'un joueur commet cinq fautes au cours de la même manche, il perd immédiatement celle-ci dans les conditions du chapitre 6. Les fautes commises avant le coup d'envoi de la manche n'entrent pas dans ce quota. Par ailleurs les fautes commises

par un défenseur durant l'exécution d'un pénalty et qui entraînent un empochage automatique n'entrent pas dans ce quota. Le compteur est remis à zéro à l'issue de chaque manche pour les deux joueurs.

Chapitre 10) Pénalty

Un pénalty est accordé pour le joueur dont l'adversaire a commis une faute, sans que celle-ci n'ait donné lieu à l'empochage automatique d'une bille, selon les prescriptions du chapitre 9.

L'exécution des pénaltys suit le schéma suivant :

- a) Lors d'un pénalty, le joueur qui en bénéficie choisit une des billes de son groupe qu'il jouera au signal de l'arbitre.
- b) Après ce choix, le joueur adverse peut placer les éventuelles billes de son groupe qui seraient hors du jeu dans sa zone d'engagement.
- c) Ce même joueur désigne ensuite une de billes de son groupe qui se trouve dans son camp qui lui permettra de défendre. Cette possibilité ne lui est toutefois pas offerte si une faute a été commise avant le coup d'envoi de la manche. Si le joueur qui a commis la faute ne possède pas de bille de son groupe dans son camp il n'est pas autorisé à défendre.
- d) Le joueur qui bénéficie du pénalty place alors la bille qu'il aura désigné au a) où bon lui semble dans son camp.

Dans le cas d'un pénalty accordé après le coup d'envoi, le signal de jeu sur le pénalty sera donné par le couradin selon les conditions du chapitre 7. Le joueur qui tire le pénalty doit jouer la bille qu'il a désigné. Le défenseur peut tenter de contrer la bille jouée mais uniquement avec la bille précédemment désignée. Le défenseur conserve toutefois la possibilité de jouer une autre bille, mais sans avoir le droit de contrer dans ce cas. En tout état de cause, le défenseur n'est pas autorisé à jouer de bille avant que l'attaquant ait joué sa bille. Le jeu continue immédiatement après le pénalty, sans qu'un nouveau signal du couradin ne soit nécessaire.

Dans le cas d'un pénalty accordé avant le coup d'envoi, le signal de jeu sur le pénalty sera donné par le couradin selon les conditions du chapitre 7. Le joueur qui tire le pénalty doit jouer la bille qu'il a désigné. Le défenseur ne peut défendre ou jouer une bille quelconque. Les billes restent en place après l'exécution du pénalty, et le couradin procède alors à l'exécution classique du coup d'envoi dans les conditions du chapitre 7.

En cas de faute du défenseur sur un pénalty (contre avec la mauvaise bille, défense sur un pénalty accordé avant le coup d'envoi, bille jouée avant l'attaquant...) , il sera accordé un empochage pour l'adversaire. Le joueur qui bénéficie du pénalty choisit une des billes de son groupe, qui est acquise au joueur, est retirée du jeu. Le pénalty n'est pas joué ou rejoué. Le jeu reprend par le signal de reprise de partie donnée par le couradin selon les conditions du chapitre 7, ou par le coup d'envoi donnée par le couradin selon les conditions du chapitre 7 si le pénalty avait été accordé avant le coup d'envoi. Cette nouvelle faute n'est toutefois pas comptabilisée dans le quota des cinq fautes du défenseur ayant été commise avant le coup d'envoi ou ayant déjà donnée lieu à comptabilisation.

En cas de faute de l'attaquant, le pénalty est annulé et inversé : c'est l'adversaire qui dispose d'un pénalty. Une faute est comptabilisée pour le quota des cinq fautes de

l'attaquant.

Chapitre 11) Bille hors du jeu

Lorsqu'une bille est éjectée hors de la table de jeu, qu'elle est empochée dans la poche centrale, ou qu'elle est empochée dans un des joueurs dans ses propres poches, le jeu continue. Le joueur qui vient de mettre sa bille hors du jeu la replace lorsqu'il le souhaite dans la zone d'engagement. Lorsque qu'une bille est hors du courabillard l'adversaire est autorisé à la toucher mais une seule fois, sous sanction d'un pénalty. La bille est considérée comme remise en jeu dès lors qu'elle quitte la main du joueur: elle ne peut dès lors plus être déplacée sous peine d'un pénalty. Le joueur qui remet la bille en jeu doit impérativement la lâcher à l'arrêt. Si la bille est en mouvement au moment où elle quitte sa main, un pénalty est accordé. Si une bille hors du jeu est placée de manière incorrecte, un pénalty sera accordé pour l'adversaire.

Conformément au chapitre 6, si un joueur n'a plus de bille de son groupe en jeu alors qu'une au moins des billes de son groupe est hors du jeu (à moins qu'elle vienne d'être mise hors-jeu après le dernier coup joué selon les conditions du chapitre 6), il perd la manche.

Chapitre 12) Limite des trois coups

Lorsqu'un joueur n'a plus de bille dans son camp, son adversaire n'est pas autorisé à jouer plus de trois fois une même bille, de manière consécutive ou non, sans qu'une bille ne se soit arrêtée dans le camp du joueur qui n'a plus de bille. Si cet état des faits se produit; le joueur qui vient de jouer un troisième coup sur une même bille, immédiatement après l'arrêt de toutes les billes liée à ce coup, doit laisser son adversaire choisir une des billes de son groupe et la placer dans sa zone d'engagement. Le jeu reprendra après le signal de reprise du jeu donné par le couradin dans les conditions du chapitre 7. Si le joueur rejoue un coup sans que l'adversaire ait pu récupérer une des billes de son groupe, un pénalty sera accordé pour cet adversaire.

Chapitre 13) Fair-play

Il n'existe pas au courabillard.

Chapitre 14) Disqualification

Le fait que les joueurs de courabillard ne soient pas incités à être fair-play les uns envers les autres repose sur un principe de vice subtil et n'autorise pas pour autant les brutalités physiques. En conséquence, une disqualification entraînant la perte du match ainsi qu'une suspension de courabillard sera prononcé contre le joueur qui :

- donne ou essaye de donner un coup de pied une autre personne (adversaire, couradin, spectateur) ;
- fait ou essaye de faire un croche-pied une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);
- saute sur une une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);
- charge une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);
- frappe ou essaye de frapper une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);

- bouscule une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);
- tient une autre personne (adversaire, couradin, spectateur) ;
- crache sur une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);
- blesse physiquement une autre personne (adversaire, couradin, spectateur);
- ou de manière générale exerce une brutalité envers un acteur quelconque du courabillard ou sur le courabillard lui-même.

Chapitre 15) Application du règlement

Le présent règlement est valable pour toutes les parties de courabillard jouées dans le monde. Il ne pourra être modifié qu'avec l'accord unanime des couradins supérieurs.